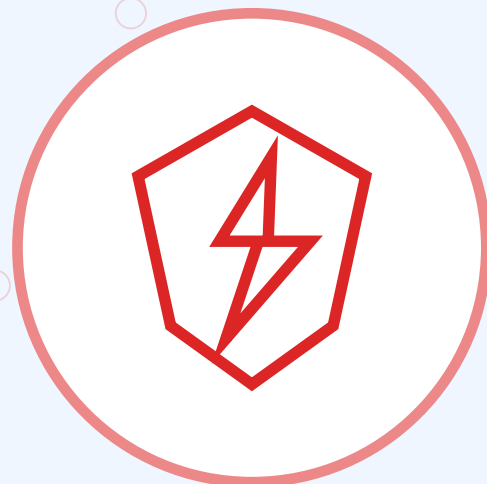


LOT 04 - 24 CARTES

ANIMYJOB

CARTES DE DÉFIS SUPER-HÉROS POUR ENFANTS

Des missions sans combat réel où les pouvoirs servent à aider, protéger et coopérer.



CARTE 01



POSE HÉROÏQUE

Inventez une pose de héros avec un symbole reconnaissable.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 02



POUVOIR SECRET

Choisissez un pouvoir qui aide les autres et expliquez son utilité.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 03



SAUVETAGE DE PELUCHE

Transportez une peluche sur un coussin sans la faire tomber.

PRÊT À DÉCOUPER

Comment utiliser ce pack

Aucun contact violent ni saut dangereux. Transformez les adversaires en obstacles imaginaires ou problèmes à résoudre.

ÂGES 5-11 ANS | 24 CARTES | 4 PLANCHES À DÉCOUPER



POSE HÉROÏQUE

Inventez une pose de héros avec un symbole reconnaissable.

**CRÉER**

4 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

POUVOIR SECRET

Choisissez un pouvoir qui aide les autres et expliquez son utilité.

**ÉCHANGER**

3 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 02

SAUVETAGE DE PELUCHE

Transportez une peluche sur un coussin sans la faire tomber.

**COOPÉRER**

4 min | Duo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 04

LASER IMAGINAIRE

Traversez une zone de fils ou lignes sans les toucher.

**BOUGER**

2 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB



BOUCLIER COLLECTIF

Formez un cercle protecteur autour d'un objet sans vous serrer.

**COOPÉRER**

4 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

MESSAGE AU QUARTIER

Inventez une phrase rassurante pour annoncer que la mission est sous contrôle.

**ÉCHANGER**

3 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 06



SUPER-VITESSE RALENTIE

Mimez un héros très rapide en bougeant au ralenti.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 08



VISION PRÉCISE

Observez dix secondes puis retrouvez les trois objets rouges.



OBSERVER

3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

09 CARTES DE DÉFIS SUPER-HÉROS



CODE DE HÉROS

Créez un salut secret avec trois gestes.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 10



OBSTACLE GÉANT

Imaginez trois solutions différentes pour franchir une rivière fictive.



ÉCHANGER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



CAPE MAÎTRISÉE

Marchez avec un ruban-cape sans qu'il touche les obstacles.



BOUGER

2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 12



LE POUVOIR MIROIR

Par deux, reproduisez exactement les mouvements de votre partenaire.



OBSERVER

3 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



ALERTE MÉTÉORITE

Transportez cinq balles vers la zone sûre avant la fin du compte à rebours.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB

HÉROS DU QUOTIDIEN

Citez une action simple qui peut aider quelqu'un aujourd'hui.



ÉCHANGER

3 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 14

LE MÉCHANT DEVENU GENTIL

Inventez pourquoi un adversaire décide finalement d'aider.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 16

SIGNAL LUMINEUX

Créez un symbole à projeter dans le ciel et dessinez-le.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB



FORCE CONTRÔLÉE

Déplacez un objet très lentement comme s'il était extrêmement lourd.



BOUGER

2 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CONSEIL DES HÉROS

Répartissez quatre rôles pour réussir une mission collective.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 18

SUPER-OUÏE

Fermez les yeux et identifiez trois sons différents.



OBSERVER
3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 20

MISSION DISCRÈTE

Traversez la pièce sans produire de bruit.



CALME
2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

21 CARTES DE DÉFIS SUPER-HÉROS

CRI DE RALLIEMENT

Inventez un cri positif que toute l'équipe peut reprendre.



CRÉER
4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

PLAN DE SAUVETAGE

Dessinez un plan simple avec départ, danger et zone sûre.



CRÉER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

DOUBLE IDENTITÉ

Inventez un nom civil, un nom de héros et une qualité principale.



CRÉER
4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 24

PHOTO FINALE

Composez une équipe de héros avec des poses différentes mais un même symbole.



COOPÉRER
4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB